

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD

ACCOMPANYING BOOKLET

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αυτό είναι μόνο το συνοδευτικό φυλλάδιο και όχι οι οδηγίες. Δεν χρειάζεται να διαβάσετε αυτό το φυλλάδιο πριν παίξετε το παιχνίδι! Εάν παίξετε το παιχνίδι για πρώτη φορά, διαβάστε το συνημμένο φύλλο εκκίνησης και ακολουθήστε τις οδηγίες. Αυτό το φύλλο θα σας μεταφέρει κατευθείαν στην πρώτη σας περιπέτεια μέσα σε λίγα λεπτά!



Material overview



5 Robin Hood figures



5 Maid Marian figures



5 Little John figures



5 Will Scarlet figures



3 Guy of Gisbourne figures



1 raven



1 special figure



1 game board
(8 pieces in the slipcase)



1 book



1 cloth bag



12 hourglasses



10 wooden discs



1 bard figure



1 arrow



40 60 6 6 6 6 6 6
130 wooden cubes

Μετακίνηση και ταμπλό του παιχνιδιού

Φιγούρες

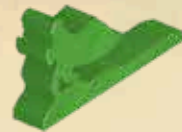
Κάθε παίκτης έχει 5 φιγούρες: 2 φιγούρες στήριξης (που φαίνονται από μπροστά) και 3 φιγούρες παιχνιδιού (που φαίνονται από το πλάι). Υπάρχουν 2 "μεσαίες" φιγούρες και μία "μακριά" φιγούρα. Ο παίκτης μπορεί να κινηθεί στο ταμπλό του παιχνιδιού τοποθετώντας τις φιγούρες του στη σειρά. Δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιεί όλες τις φιγούρες του. Όμως η δεύτερη φιγούρα στήριξης πρέπει πάντα να βρίσκεται στο τέλος.



2 stand figures



2 medium figures



1 long figure



Σημείωση: Δεν είναι πρόβλημα αν οι φιγούρες μετακινηθούν ελαφρώς κατά την τοποθέτησή τους στη σειρά, καθώς οι παίκτες δεν παίζουν ο ένας εναντίον του άλλου. Αποφασίστε μόνοι σας ακριβώς πώς θέλετε να εκτελέσετε τη κίνηση.

(α) Επιτρέπεται να τοποθετήσετε μια φιγούρα έτσι ώστε να είναι ελαφρώς εκτοπισμένη, αν αλλιώς ο παίκτης θα πήγαινε πολύ μακριά. Αυτό που έχει σημασία είναι οι φιγούρες να ακουμπούν μεταξύ τους.

(β) Αν ο παίκτης θέλει να κινηθεί μόνο μια πολύ μικρή απόσταση, δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσει μια φιγούρα παιχνιδιού και μπορεί αντίθετα να τοποθετήσει μόνο τη δεύτερη φιγούρα στήριξης πάνω στην πρώτη.

(γ) Επιτρέπεται να τοποθετήσετε τη δεύτερη φιγούρα στήριξης σε διαγώνια θέση, έτσι ώστε να φτάσει πιο μακριά.

(a)



(b)



(c)



Δεν επιτρέπεται να ταξιδέψετε πάνω από δέντρα, χωράφια, σπίτια, το κάστρο, τον ποταμό, τον καταρράκτη, αντικείμενα, άμαξες, ζώα ή ανθρώπους.



Σημείωση: Αυτό ισχύει επίσης για τα δέντρα ή τα σπίτια, για τα οποία θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι θα μπορούσατε, σε προοπτική, να ταξιδέψετε «πίσω» από αυτά. Η εξωτερική άκρη της κορυφής του δέντρου ή του σπιτιού μετράει ως το όριο!



Εξαίρεση 1: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες μπορούν να κόψουν ένα δέντρο. Επιτρέπεται να ταξιδέψετε πάνω από τον κορμό αυτού του δέντρου. Ο κορμός του δέντρου δεν αποτελεί εμπόδιο ούτε για τον Guy of Gisbourne.

Εξαίρεση 2: Οι λιμνούλες στο δάσος επίσης δεν αποτελούν εμπόδια.



Καθαροί χώροι

Παραδείγματα ενός καθαρού χώρου:

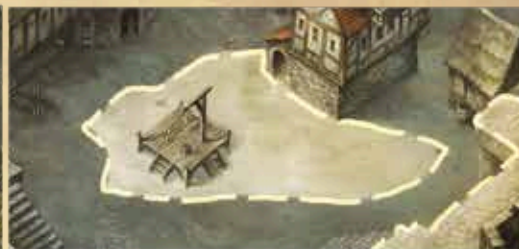
Σημαντικό: «Καθαρός χώρος»

σημαίνει επίσης τις φωτεινές περιοχές στο κάστρο ή στο χωριό.

Άλματα (σε γέφυρες δέντρων)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εισάγονται οι γέφυρες δέντρων. Οι παίκτες μπορούν να:

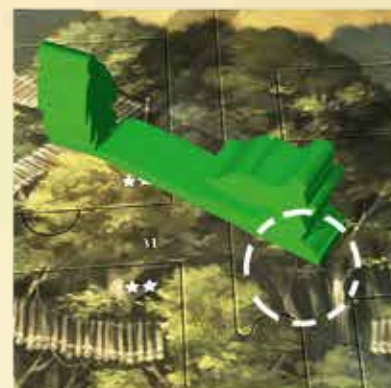
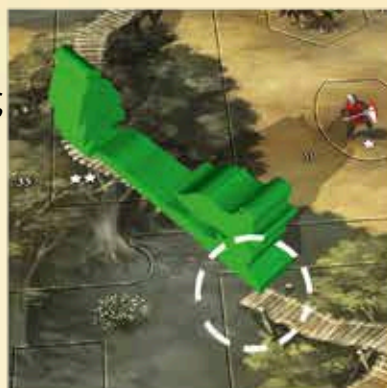
(α) πηδήξουν από μια γέφυρα δέντρου σε άλλη, ή (β) πηδήξουν από μια γέφυρα δέντρου στο δάπεδο του δάσους, ή (γ) πηδήξουν από το δάπεδο του δάσους σε μια γέφυρα δέντρου.



(δ) Αυτό το άλμα θα ήταν έγκυρο, καθώς η φιγούρα παιχνιδιού ακουμπάει κάτι πάνω στο οποίο μπορεί να περπατήσει (το δάπεδο του δάσους ή η γέφυρα δέντρου). Ο παίκτης θα μπορούσε λοιπόν να συνεχίσει πάνω στη γέφυρα δέντρου ή στο δάπεδο του δάσους με την επόμενη φιγούρα του.

(ε) Αυτό το άλμα δεν θα ήταν έγκυρο αν η φιγούρα παιχνιδιού δεν ακουμπούσε τίποτα πάνω στο οποίο θα μπορούσε να περπατήσει.

Σημείωση: Αν ο παίκτης βρίσκεται πάνω σε μια γέφυρα δέντρου, δεν μπορεί να τον δουν ούτε οι φρουροί ούτε ο Guy of Gisbourne.



(d)

(e)

Σφραγίδα

Οι σφραγίδες χρησιμοποιούνται για διάφορους σκοπούς. Η χρήση τους περιγράφεται στην εκάστοτε περιπέτεια.

Παράδειγμα (α): Η ελπίδα μειώνεται κατά 1. Οι φρουροί 1 και 12 και οι ευγενείς 14, 18 και 20 αναποδογυρίζονται αν δεν υπάρχει μια κλεψύδρα πάνω τους. Σημείωση: Με το αναποδογύρισμα, οι φρουροί και οι ευγενείς μπορεί να εμφανιστούν ή να εξαφανιστούν.



Παράδειγμα (β): Οι φρουροί 10 και 4, οι ευγενείς 17 και 20 και η άμαξα 22 αναποδογυρίζονται.



Εξαίρεση «δεν υπάρχουν άλλες σφραγίδες στην τσάντα»: Αν συμβεί η σπάνια περίπτωση κατά την οποία οι παίκτες πρέπει να πάρουν μια σφραγίδα από την τσάντα αφού όλες οι 8 σφραγίδες έχουν ήδη ληφθεί, όλες οι σφραγίδες που έχουν τραβηχτεί επιστρέφονται στην τσάντα εκτός από τις δύο που δείχνουν μια άμαξα (οκταγωνικό σύμβολο με τον αριθμό 22 ή 24). Στη συνέχεια, μια σφραγίδα τραβιέται από την τσάντα και εφαρμόζεται.

Σημαία της Ελπίδας και Κακό Τέλος

Στην αρχή κάθε περιπέτειας, η φιγούρα του βάρδου τοποθετείται σε έναν καθορισμένο αριθμό στη σημαία της ελπίδας.

Αν η ελπίδα φτάσει το 0, αφαιρείται μια επιπλέον κλεψύδρα από το σημείο 6 των «κόκκινων» σκοτεινών γεγονότων.

Σημείωση: Η ελπίδα δεν μπορεί ποτέ να πέσει κάτω από το 0. Αν η σημαία της ελπίδας χάσει άλλη ελπίδα, επιπλέον βήματα ακυρώνονται.

Αν δεν υπάρχουν κλεψύδρες στο Κακό Τέλος, οι παίκτες έχουν χάσει αμέσως την περιπέτεια και πρέπει να διαβάσουν πώς τελειώνει η ιστορία στη σελίδα 213.

Σημαντικό: Ακόμα και αν οι παίκτες έχουν χάσει, πρέπει να διαβάσουν τη σελίδα 213, καθώς εξηγεί πώς να συνεχίσετε και από πού πρέπει να ξεκινήσετε την επόμενη φορά.



Πώς ξεκινούν οι Περιπέτειες του Ρόμπιν Χουντ;

Στις Περιπέτειες του Ρόμπιν Χουντ, οι παίκτες ζουν μια συνεχόμενη ιστορία. Σε κάθε περιπέτεια, μαθαίνετε νέους κανόνες καθώς παίζετε. Επομένως, είναι σημαντικό να παίξετε τις περιπέτειες με τη σωστή σειρά. Στο πρώτο παιχνίδι, οι παίκτες ξεκινούν με το συνοδευτικό φύλλο εκκίνησης. Εδώ, οδηγείστε στην πρώτη περιπέτεια. Στο τέλος κάθε περιπέτειας, οι παίκτες ενημερώνονται πάντα για το πού να συνεχίσουν την επόμενη φορά. Αυτές οι σελίδες σημειώνονται με τις δύο κορδέλες του βιβλίου.



Γύροι και ενέργειες

Σε κάθε γύρο, οι παίκτες παίρνουν έναν έναν όλους τους δίσκους από την τσάντα. Αυτοί τοποθετούνται στον τροχό (κάτω δεξιά του ταμπλό). Το χρώμα των δίσκων που παίρνονται δείχνει ποιος παίκτης είναι η σειρά του.



Είναι η σειρά του Ρόμπιν Χουντ.



Είναι η σειρά της Μαίρη Μάριον.



Είναι η σειρά του Λιτλ Τζον.



Είναι η σειρά του Γουίλ Σκάρλετ.



Όλοι οι παίκτες έχουν 1 γύρο. Μπορείτε να αποφασίσετε τη σειρά μεταξύ σας.



Εκτελούνται τα «κόκκινα» σκοτεινά γεγονότα.



Εκτελούνται τα «βιολετί» σκοτεινά γεγονότα.

Σημείωση: Ο δεύτερος βιολετί δίσκος μπαίνει στο παιχνίδι μόνο αφού αναφερθεί στο βιβλίο.



Οποιοσδήποτε μπορεί να κάνει μια σειρά. Η ομάδα των παικτών αποφασίζει από κοινού ποιος θα είναι αυτός.

Σημείωση: Ο δεύτερος γκρι δίσκος μπαίνει στο παιχνίδι μόνο αφού αναφερθεί στο βιβλίο.

Η σειρά πάντα έχει αυτή τη μορφή:

1. Κίνηση

Τοποθετείτε τις φιγούρες σας στη σειρά.

Εξαίρεση: Ένας παίκτης μπορεί επίσης να αποφασίσει να παραλείψει την κίνησή του και να παραμείνει εκεί που είναι.

Αν ένας παίκτης έχει συλληφθεί από έναν φρουρό, δεν επιτρέπεται να κινηθεί.



2. Εξοικονόμηση ενέργειας

Αν ο παίκτης αποφασίσει να μην χρησιμοποιήσει τη μακριά του φιγούρα κατά την κίνησή του, μπορεί να ρίξει 1 λευκό ζάρι στην τσάντα.

Εξαίρεση: Ακόμα και αν ο παίκτης αποφασίσει να παραλείψει την κίνησή του ή έχει συλληφθεί, δεν χρησιμοποιεί τη μακριά του φιγούρα. Στη συνέχεια, εξοικονομεί ενέργεια και μπορεί να ρίξει 1 λευκό ζάρι στην τσάντα.

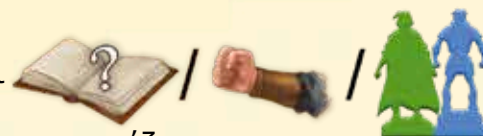


3. Εκτέλεση μίας (!) από τις 3 ενέργειες

Επίσκεψη, ήττα ή μεταφορά αντικειμένων.

Ποιες από τις 3 ενέργειες μπορεί να εκτελέσει ο παίκτης εξαρτάται από το σημείο στο οποίο βρίσκεται.

- Μπορούν να επισκεφθούν μόνο ένα τετράγωνο με ερωτηματικό αν το αγγίζουν.
- Μπορούν να νικήσουν έναν εχθρό μόνο αν αγγίζουν το τετράγωνο του.
- Μπορούν να μεταβιβάσουν ένα αντικείμενο μόνο αν αγγίζουν το τετράγωνο ενός συμπαίκτη.



Εξαίρεση 1: Ακόμα και αν ο παίκτης βρίσκεται σε θέση ώστε να αγγίζει δύο τετράγωνα με ερωτηματικό, μπορεί να εκτελέσει μόνο μία ενέργεια στη σειρά του, δηλαδή να επισκεφτεί μόνο ένα από τα δύο τετράγωνα.

Εξαίρεση 2: Ακόμα και αν ο παίκτης βρίσκεται σε θέση ώστε να αγγίζει ένα τετράγωνο με ερωτηματικό και θα μπορούσε ταυτόχρονα να νικήσει έναν φρουρό χρησιμοποιώντας το τόξο, μπορεί να εκτελέσει μόνο μία ενέργεια στη σειρά του, δηλαδή είτε την ενέργεια νίκης είτε την ενέργεια επίσκεψης.

1. Ενέργεια Επίσκεψης

Αν η φιγούρα του παίκτη αγγίζει ένα τετράγωνο (ή μια εσοχή στο ταμπλό του παιχνιδιού) με ερωτηματικό, μπορούν να το επισκεφτούν. Υπάρχει ένας μικρός αριθμός πάνω στο αντίστοιχο τετράγωνο: αυτός ο αριθμός είναι ο αριθμός σελίδας στο βιβλίο. Ένας από τους συμπαίκτες τους διαβάζει τι συμβαίνει όταν επισκεφτούν αυτό το τετράγωνο στην καθορισμένη σελίδα.

Σημαντικό: Ένα τετράγωνο χωρίς «;» δεν μπορεί να επισκεφτεί! Για την ενέργεια επίσκεψης, οι παίκτες πρέπει να γνωρίζουν ποια περιπέτεια παίζουν αυτή τη στιγμή, καθώς θα ανακατευθυνθούν στη σχετική σελίδα.

2. Ενέργεια Ήττας

Για να νικήσει έναν αντίπαλο, ο παίκτης πρέπει να αγγίξει το τετράγωνο του αντιπάλου με τη φιγούρα του (εκτός αν ο αντίπαλος είναι φρουρός και ο παίκτης έχει βέλος). Ο παίκτης τότε παίρνει μέχρι και 3 κύβους από την τσάντα, ένας μετά τον άλλον. Αν πάρει μόνο βιολετί κύβους, δεν κατάφερε να νικήσει τον φρουρό. Δεν συμβαίνει τίποτα άλλο και την επόμενη φορά που θα είναι η σειρά του μπορεί να προσπαθήσει ξανά. Αν πάρει έναν λευκό κύβο, ο αντίπαλος νικείται και ο παίκτης πρέπει να σταματήσει αμέσως να τραβάει κύβους.

Οι κύβοι που έχουν τραβηχτεί ΠΟΤΕ (!) δεν επιστρέφονται στην τσάντα, αλλά τοποθετούνται πάντα στο απόθεμα με όλα τα υπόλοιπα ξύλινα μέρη.

Αν ο αντίπαλος έχει νικηθεί, το τετράγωνο του αντιπάλου αναποδογυρίζεται. Για τους φρουρούς και τους ευγενείς, η ανταμοιβή του παίκτη βρίσκεται πάνω στο τετράγωνο.

Σημαντικό: Αν ένας φρουρός ή ένας ευγενής είναι αναποδογυρισμένος στο ταμπλό, τοποθετείται 1 ξύλινη κλεψύδρα πάνω τους – ώστε να μην επιστρέψουν γρήγορα! Ο παίκτης τοποθετεί τη φιγούρα του έτσι ώστε να εξακολουθεί να αγγίζει το τετράγωνο.

Ειδικοί Αντίπαλοι

Υπάρχουν αντίπαλοι για τους οποίους ο παίκτης πρέπει να τραβήξει περισσότερους από 1 λευκούς κύβους από την τσάντα σε μία κίνηση, αν θέλει να τους νικήσει.

Εξαίρεση: Κατά την ενέργεια ήττας, ο παίκτης μπορεί να σταματήσει να τραβάει κύβους αν πιστεύει ότι δεν θα τραβήξει πλέον τον απαιτούμενο αριθμό λευκών κύβων. Οι ανταμοιβές για τους ειδικούς αντιπάλους αναφέρονται στην εκάστοτε περιπέτεια.

Νίκη χρησιμοποιώντας το Βέλος

Αν ο παίκτης έχει το αντικείμενο βέλος, μπορεί να το τοποθετήσει πάνω στη φιγούρα του (α). Αν η άκρη του βέλους αγγίζει το τετράγωνο ενός φρουρού, μπορεί να εκτελέσει την ενέργεια ήττας από απόσταση. Αυτό ισχύει μόνο για φρουρούς! Το βέλος μπορεί επίσης να τοποθετηθεί πάνω στη φιγούρα του παίκτη με ελαφρά εκτροπή αν ο παίκτης είναι πολύ κοντά στον φρουρό (β).



Εξαίρεση: Αν ο Ρόμπιν έχει συλληφθεί και έχει ένα βέλος, μπορεί ακόμα να χρησιμοποιήσει το βέλος του, και άρα την ειδική του ικανότητα, για να νικήσει τον φρουρό.

3. Ενέργεια Μεταβίβασης Αντικειμένων

Αν η φιγούρα ενός παίκτη αγγίξει τη φιγούρα ενός άλλου παίκτη, οι δύο παίκτες μπορούν να μεταβιβάσουν οποιονδήποτε αριθμό αντικειμένων. Για αυτό, ένας παίκτης παίρνει τον κύβο στο χρώμα του από την εικόνα ενός αντικειμένου και ο άλλος τοποθετεί έναν κύβο στο χρώμα του πάνω από αυτόν. Αυτή είναι μια μοναδική ενέργεια, δηλαδή ένας παίκτης δεν μπορεί να εκτελέσει και την ενέργεια ήττας ή επίσκεψης στην ίδια σειρά.



«Κόκκινα» σκοτεινά γεγονότα



Τα «κόκκινα» σκοτεινά γεγονότα ενεργοποιούνται όταν ο κόκκινος δίσκος τραβηχτεί από την τσάντα. Ακολουθεί μια επισκόπηση όλων των σκοτεινών γεγονότων, μαζί με μια περιγραφή των εξαιρέσεων:

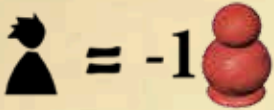
1. Έφυγε το κάρο στο κάστρο;



Αν αποκαλυφθεί ένα κάρο στο δάσος, οι παίκτες αναποδογυρίζουν αυτό το τετράγωνο και οποιοδήποτε οκτάγωνο τετράγωνο στην αυλή του κάστρου – σαν το κάρο να έχει ταξιδέψει στο κάστρο.

Σημείωση: Μόλις τα κάρα μπουν στο κάστρο, δεν μπορούν πια να κλαπούν.

2. Η ελπίδα στη χώρα μειώνεται...



... κατά 1 για κάθε παίκτη. Ο βάρδος μετακινείται αναλόγως αριστερά στη Σημαία της Ελπίδας.

Σημείωση: Η ελπίδα δεν μπορεί ποτέ να πέσει κάτω από το 0, και τα επιπλέον βήματα ακυρώνονται.

3. Ένας σφραγίδα παίρνεται από την τσάντα...



... και τοποθετείται στην επόμενη υποδοχή σφραγίδας με την όψη προς τα πάνω. Η σφραγίδα τοποθετείται από αριστερά προς τα δεξιά, ξεκινώντας από το «1».

- Αν ο βάρδος απεικονίζεται στη σφραγίδα, η ελπίδα μειώνεται κατά 1.
- Τα τετράγωνα των φρουρών (οβάλ) και των ευγενών (εξαγωνικά) που αναφέρονται αναποδογυρίζονται αν δεν έχουν μια κλεψύδρα πάνω τους.

Συμβουλή: Όταν αποκαλύπτεται ένας ευγενής, οι παίκτες μπορούν να ρίξουν μια ματιά στην ανταμοιβή που θα κερδίσουν από τον ευγενή.

Σημείωση: Υπάρχει μια επισκόπηση στην τελευταία σελίδα του βιβλίου που δείχνει πού βρίσκονται οι φρουροί, οι ευγενείς και τα κάρα.

Εξαίρεση 1: Ένας φρουρός που έχει ήδη αποκαλυφθεί αναποδογυρίζεται αν αναφέρεται στη σφραγίδα. Αυτό συμβαίνει επίσης αν ο παίκτης στέκεται στην ίδια περιοχή και θα πιαστεί στο "4". Απλώς είχε τύχη.

Εξαίρεση 2: Ένας φρουρός που κρατάει έναν παίκτη αιχμάλωτο δεν αναποδογυρίζεται ακόμα κι αν αναφέρεται στη σφραγίδα. Συνεχίζει να κρατά τον παίκτη αιχμάλωτο.

Εξαίρεση 3: Ένας ευγενής, πάνω στο τετράγωνο του οποίου στέκεται ένας παίκτης, αναποδογυρίζεται αν αναφέρεται στη σφραγίδα. Έχει ξεφύγει από τον παίκτη.

Εξαίρεση 4: Ένας φρουρός πάνω στον οποίο βρίσκεται ο κόραξ αναποδογυρίζεται αν αναφέρεται στη σφραγίδα. Ο κόραξ τοποθετείται στη συνέχεια πίσω στην μυστική κατασκήνωση.

- Ένα κάρο (οκτάγωνο τετράγωνο) απεικονίζεται επίσης σε 2 σφραγίδες. Αυτό το τετράγωνο αναποδογυρίζεται επίσης ώστε το κάρο να είναι ορατό.



Κανόνες Κάρο

Ένας παίκτης μπορεί να κλέψει ένα κάρο και να το χρησιμοποιήσει για να ταξιδέψει στο κάστρο. Για να το κάνει αυτό, πρέπει να νικήσει τον οδηγό του κάρου. Πρέπει να τραβήξει 2 λευκούς κύβους από την τσάντα σε μία κίνηση για να το πετύχει.

Ανταμοιβή: Ο παίκτης αναποδογυρίζει το τετράγωνο του κάρου και οποιοδήποτε οκτάγωνο τετράγωνο στην αυλή του κάστρου. Μπορεί να τοποθετήσει τη φιγούρα του στο στέγαστρο του κάρου. Από εκεί, μπορεί να κάνει άλμα πάνω στο τείχος του κάστρου ή στο έδαφος.

Εξαίρεση: Αν, όταν ο οδηγός του κάρου νικηθεί, οι δύο παίκτες αγγίξουν το τετράγωνο του κάρου, τότε και οι δύο μπορούν να μετακινήσουν τις φιγούρες τους πάνω στο κάρο στην αυλή του κάστρου.



4. Οι φρουροί επιτίθενται

Ένας παίκτης είναι ασφαλής από τους φρουρούς μόνο όταν η φιγούρα του βρίσκεται εντελώς στη σκιά. Αν ένας παίκτης (αν έχει τραβηχτεί ο κόκκινος δίσκος) στέκεται στην ίδια "ανοικτή περιοχή" με έναν φρουρό που είναι αναποδογυρισμένος, συλλαμβάνεται και η φιγούρα του τοποθετείται πάνω στον φρουρό. Η χώρα χάνει αμέσως 2 ελπίδες.

Σημαντικό: Αυτό δεν σημαίνει ότι ένας φρουρός συλλαμβάνει αυτόματα έναν παίκτη όταν πατήσει στην περιοχή του – μόνο αφού τραβηχτεί ο κόκκινος δίσκος.

Σημείωση 1: Αν αρκετοί παίκτες στέκονται στην ίδια περιοχή του φρουρού, ο φρουρός μπορεί να συλλάβει μόνο έναν από αυτούς – και συγκεκριμένα αυτόν που στέκεται πιο κοντά σε αυτόν.

Σημείωση 2: Αν ένας παίκτης έχει ήδη συλληφθεί, η χώρα δεν χάνει άλλη ελπίδα αν ο κόκκινος δίσκος τραβηχτεί ξανά. Την επόμενη φορά που θα είναι η σειρά του συλληφθέντος παίκτη, μπορεί να προσπαθήσει να απελευθερωθεί νικώντας τον φρουρό.

Εξαίρεση: Ο φρουρός που κρατά έναν παίκτη αιχμάλωτο μπορεί να νικηθεί και από έναν άλλο παίκτη, έτσι ώστε ο πρώτος παίκτης να απελευθερωθεί και η φιγούρα του να τοποθετηθεί αμέσως.



5. Ο Χρόνος Τελειώνει

Η πάνω κλεψύδρα αφαιρείται από το "κακό τέλος" και από τους φρουρούς και τους ευγενείς, αν είναι εφαρμοστέο.

6. Αν η ελπίδα είναι τώρα στο 0...

... αφαιρείται άλλη μία κλεψύδρα από το "κακό τέλος". Αν αφαιρεθεί η τελευταία κλεψύδρα από το "κακό τέλος", οι παίκτες έχουν χάσει και πρέπει να διαβάσουν πώς τελειώνει η περιπέτεια στην σελίδα 213.

"Βιολετί" Σκοτεινά Γεγονότα

Τα "βιολετί" σκοτεινά γεγονότα ενεργοποιούνται όταν τραβηχτεί ο βιολετί δίσκος από την τσάντα.

1. Η Απειλή Αυξάνεται

1 βιολετί κύβος ρίχνεται στην τσάντα για κάθε παίκτη.

Εξαίρεση: Αν συμβεί η σπάνια περίπτωση όπου δεν υπάρχουν αρκετοί βιολετί κύβοι στο απόθεμα, μόνο οι διαθέσιμοι κύβοι ρίχνονται στην τσάντα. Οι υπόλοιποι λήγουν.



2. Ο Σερ Γκάι του Γκισμπορν...

... κινείται (με την πιο σύντομη διαδρομή) προς τον παίκτη που είναι πιο κοντά του αυτή τη στιγμή.

Σημαντικό: Ο παίκτης δεν είναι ασφαλής από αυτόν στη σκιά. Ο Γκισμπορν κινείται όπως οι παίκτες. Η φιγούρα του πάνω στο άλογο τοποθετείται πάνω στη φιγούρα στήριξης και η δεύτερη φιγούρα στήριξης πρέπει να τοποθετηθεί στο τέλος. Δεν επιτρέπεται να ταξιδέψει πάνω από δέντρα, πεδία, σπίτια, το κάστρο, τον ποταμό, τον καταρράκτη, αντικείμενα, κára, ζώα ή ανθρώπους.

Όταν υπολογίζετε ποιος παίκτης είναι πιο κοντά σε αυτόν, δεν μετράτε την απόσταση "ευθεία γραμμή", αλλά τη διαδρομή που μπορεί να ακολουθήσει (γύρω από σπίτια, για παράδειγμα). Δεν επιτρέπεται να κάνετε τον Γκισμπορν να πάρει "παράκαμψη" ή να γυρίσετε τη φιγούρα του έτσι ώστε να μην αγγίζει ακριβώς έναν παίκτη. Αν ο Γκισμπορν αγγίξει τη φιγούρα ενός παίκτη, αυτός ο παίκτης χάνει μία από τις 3 φιγούρες του για την υπόλοιπη περιπέτεια.

Εξαίρεση: Αν, σε σπάνιες περιπτώσεις, ένας παίκτης χάσει όλες τις 3 φιγούρες του, εγκαταλείπει το παιχνίδι και η χώρα χάνει 5 ελπίδες.

Σημείωση 1: Οι παίκτες δεν είναι ορατοί από τον Γκισμπορν και αγνοούνται όταν βρίσκονται σε γέφυρα δέντρων, στο μυστικό στρατόπεδο, στο άχυρο ή στο κάστρο.

Σημείωση 2: Αν κανένας από τους παίκτες δεν είναι ορατός στον Γκισμπορν (για παράδειγμα, αν όλοι στέκονται σε γέφυρες δέντρων), ο Γκισμπορν παραμένει στη θέση του.

Σημείωση 3: Αν ένας παίκτης έχει συλληφθεί από έναν φρουρό, ο Γκισμπορν εξακολουθεί να κινείται προς την κατεύθυνση του, αν αυτός ο παίκτης είναι ο πιο κοντινός του.



Οικόσημο

Αν παίζετε την περιπέτεια για πρώτη φορά, το οικόσημο στον πίνακα παιχνιδιού πρέπει να εμφανίζει το "I". Αν παίζετε ξανά την περιπέτεια, το οικόσημο πρέπει να εμφανίζει το "II". Όταν οι παίκτες εξερευνούν τον πίνακα παιχνιδιού, πρέπει να βεβαιωθούν ότι διαβάζουν το σχετικό κείμενο που είναι επισημασμένο με "I" ή "II" ανάλογα με την περίπτωση. Αν δεν ολοκληρώσουν με επιτυχία την περιπέτεια για δεύτερη φορά, το οικόσημο παραμένει στο "II". Αν οι παίκτες προσπαθήσουν ξανά, τότε έχουν ήδη μεγάλο πλεονέκτημα γνώσεων, πράγμα που τους διευκολύνει να κερδίσουν την περιπέτεια.

Συμβουλές

- Νικώντας τους ευγενείς και τους φρουρούς, οι παίκτες μπορούν να δώσουν στη χώρα νέα ελπίδα. Πρέπει να φροντίσουν ώστε η ελπίδα να μην πέσει στο 0. Διαφορετικά, αν τραβηχτεί το κόκκινο δίσκο, αφαιρείται μια επιπλέον κλεψύδρα από το "Κακό τέλος". Αυτό καθιστά πιο δύσκολο το να κερδίσουν.
- Είναι πολύ χρήσιμο να νικούν τους ευγενείς που έχουν σάκο με χρυσό. Οι παίκτες που ίσως δεν έχουν ολοκληρώσει ακόμη την κύρια αποστολή τους, μπορούν να βοηθήσουν τους άλλους και να τους επιτρέψουν να κάνουν επιπλέον γύρους.
- Αν τραβηχτεί ο λευκός δίσκος, οι παίκτες κάνουν τους γύρους τους με οποιαδήποτε σειρά. Παρ' όλα αυτά, μπορεί να έχει σημασία ποιος πηγαίνει πρώτος. Για παράδειγμα, αν ένας παίκτης πρέπει να κερδίσει μια μάχη, οι άλλοι παίκτες μπορεί να κάνουν τον γύρο τους πρώτα και να αποθηκεύσουν ενέργεια, έτσι ώστε να υπάρχουν περισσότερες λευκές κούβες στην τσάντα.
- Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί εξίσου καλά με οποιονδήποτε αριθμό παικτών, αν και παίζεται με διαφορετικό τρόπο ανάλογα με τον αριθμό των παικτών. Για δύο παίκτες, οι παίκτες έχουν περισσότερο χρόνο (κλεψύδρες στο Κακό τέλος) και χάνουν λιγότερη ελπίδα κατά τη διάρκεια των σκοτεινών γεγονότων. Επομένως, δύο παίκτες πρέπει επίσης να νικήσουν λιγότερους ευγενείς. Αντίθετα, οι 4 παίκτες έχουν λιγότερες κλεψύδρες στο Κακό τέλος και χάνουν περισσότερη ελπίδα κατά τη διάρκεια των σκοτεινών γεγονότων, αλλά έχουν περισσότερους γύρους και μπορούν να νικήσουν περισσότερους ευγενείς. Επίσης, οι 4 παίκτες έχουν περισσότερες ευκαιρίες να εκπληρώσουν την αποστολή του φρουρού ή να βρουν πολύτιμα αντικείμενα.

Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες και συναρπαστικό πρόσθετο υλικό στη διεύθυνση:

die-abenteuer-des-robin-hood.de